STAR WARS



LE GROUPE

La galaxie est vaste et les grandes flottes de combat de l'alliance ne sont pas si nombreuses. Et puis, la lutte spatiale n'est pas tout : il y a des cas qui nécessitent l'intervention d'unités légères de combat pour l'espionnage et les commandos. Voilà pourquoi GRAAL vous propose le portrait d'une section autonome rebelle de services secrets.

Corellian, planète - mère des humains, qui par son atmosphère, ses climats et ses reliefs ressemblerait beaucoup à la Terre, si cela ne se passait "il y a bien longtemps dans une lointaine galaxie, très lointaine..."

C'est sur cette planète que *Chrémès Starzec*, ancien sénateur et héros des guerres cloniques, s'est installé incognito. Sous couvert d'un cabinet d'expertises et de recherches archéologiques, il a créé sa propre unité de services secrets et implanté son quartier général dans l'une des plus grandes villes de cette planète sous influence impériale.

Pourtant, sa section est autonome et à peine reconnue par l'Alliance où, bien sûr, il est toujours révéré en tant que héros et où il garde beaucoup d'amis. Mais les rivalités que lui a attiré sa renommée et le rejet de ses propositions par des technocrates stupides et envieux, l'ont décidé à devenir un rebelle indépendant et à appliquer lui-même ses plans.

Les équipes légères sont nécessaires, certes, car plus discrètes, mais il leur faut une véritable couverture quotidienne. Ainsi, sous couvert de recherches historiques, ses hommes peuvent, ensemble, se rendre presque partout à des fins d'espionnage et de sabotage. De plus ce sont des scientifiques : ils ne font pas peur et souvent ne sont pas pris au sérieux. Chrémès a, ce qui ne gâche rien, beaucoup de responsables impériaux et autres sommités parmi ses clients. L'équipe a toujours un point d'attache (voir plus loin) et une couverture une fois la mission terminée. En prime le groupe vit normalement, au milieu des gens : c'est réconfortant. Ce sont tout un tas d'avantages que n'apportent pas pour les actions de fond les bases spatiales dissimulées de l'Alliance, où l'agent de retour de mission est grillé une fois sur deux. Le choix de Corellian est important : l'Empire est bien installé dans ce système, il y a donc beaucoup de travail.

L'équipe de Chrémès, cela aussi ne plaisait pas à ceux de l'Alliance, est formée de laissés pour compte, de parias (éclaireurs, mercenaires, hors-la-loi, mécaniciens,...). Presque tous allient de solides connaissances scientifiques (au besoin acquises après leur recrutement) à des qualités d'hommes de terrain. Mal vus de l'Alliance et détestant l'Empire, ils vouent un profond respect à Chrémès et ce bien plus à l'homme qu'au héros. Pourtant l'Alliance n'est jamais fâchée de recevoir des renseignements importants ou d'apprendre la chute d'un point stratégique adverse. Bien qu'il y en ait toujours pour parler de coups de chance.

Chrémès Starzec, qui ne quitte presque jamais le cabinet, reçoit les clients importants. Ses relations s'avèrent souvent utiles. Il passe le plus clair de son temps à décoder les messages sub-spatiaux et à préparer les actions de son groupe. Il répond parfois aux demandes de ses vieux amis de l'Alliance : l'équipe remplit alors des missions pour eux, en échange de

Cher MJ,

Avec dans les mains cette aide de jeu, tu n'as plus qu'à te laisser aller aux délires scénaristiques que permet cette architecture et jouer Chrémès. Tu aimeras sans doute incarner celui qui deviendra ton personnage attitré, en le rendant tour à tour cocasse et dur, mais de toute façon concis et charismatique. Il renforcera ton statut et ton autorité de MJ pour le plaisir de tous car ton univers n'en sera que plus crédible. Et oui, n'oublie pas que Chrémès est le chef de l'équipe, c'est lui qui donne les directives et il fait partie de la vie des PJ, tout comme toi ! Ceci et le cadre de cette section spéciale donnera plus de cohérence scénaristique à tes différentes campagnes : ce n'est pas par hasard qu'il arrivera aux PJ une multitude d'aventures extraordinaires. Ils auront une vie d'agents secrets en somme.

CHREMES

renseignements ou de services. Quand il en a le temps, il aide à la conception de nouveaux équipements.

Du vol de documents pendant un bal donné par le gouverneur impérial à la destruction de places-fortes, en passant par la création de scandales financiers, le sauvetage d'agents rebelles perdus en pleine jungle ou la guerre secrète, cette section autonome de services secrets est l'une des plus efficaces de la galaxie. Le seul point noir réside dans le fort caractère de chaque membre du groupe. Heureusement Chrémès est un personnage hautement charismatique. Si l'un des membres du groupe se faisait prendre lors d'une mission et était identifié par des impériaux, il est fort à craindre que l'équipe verrait son avenir compromis.

Que la force soit avec les meilleurs !



LE QUARTIER GENERAL

0 : entrée
A : contrôle visuel et vocal d'entrée
B : dépôt des armes des visiteurs
C : couloir d'accès pourvu d'un détecteur d'énergie
Après l'identification visuelle et vocale du visiteur, l'accès au couloir est ouvert. Puis le dit visiteur s'y retrouve enfermé pour la détection et le dépôt d'éventuelles armes énergétiques : blaster, grenade, détonateur thermal, etc. Ensuite seulement, la deuxième porte s'ouvre.

1 : Cabinet d'archéologie
A : bibliothèque informatique
B : droïde de sécurité
C : accueil
D :vitrines d'exposition
E : analyseur et droïde scientifique
F : entrée des locaux privés, munie d'un identificateur
G : toilettes

2 : Bureau de Chrémès
A : bureau équipé d'un ordinateur très puissant
B : meuble de rangement
C : baie vitrée
D : lit, derrière une tenture
E : salle de bains
F : vitrines
G : passage secret

3 : Salle à manger
A : table de repas
B : cuisine

4 : Couloir
A : toilettes

5 : Chambres
A : lits
B : bains
C : rangements
D : bureaux

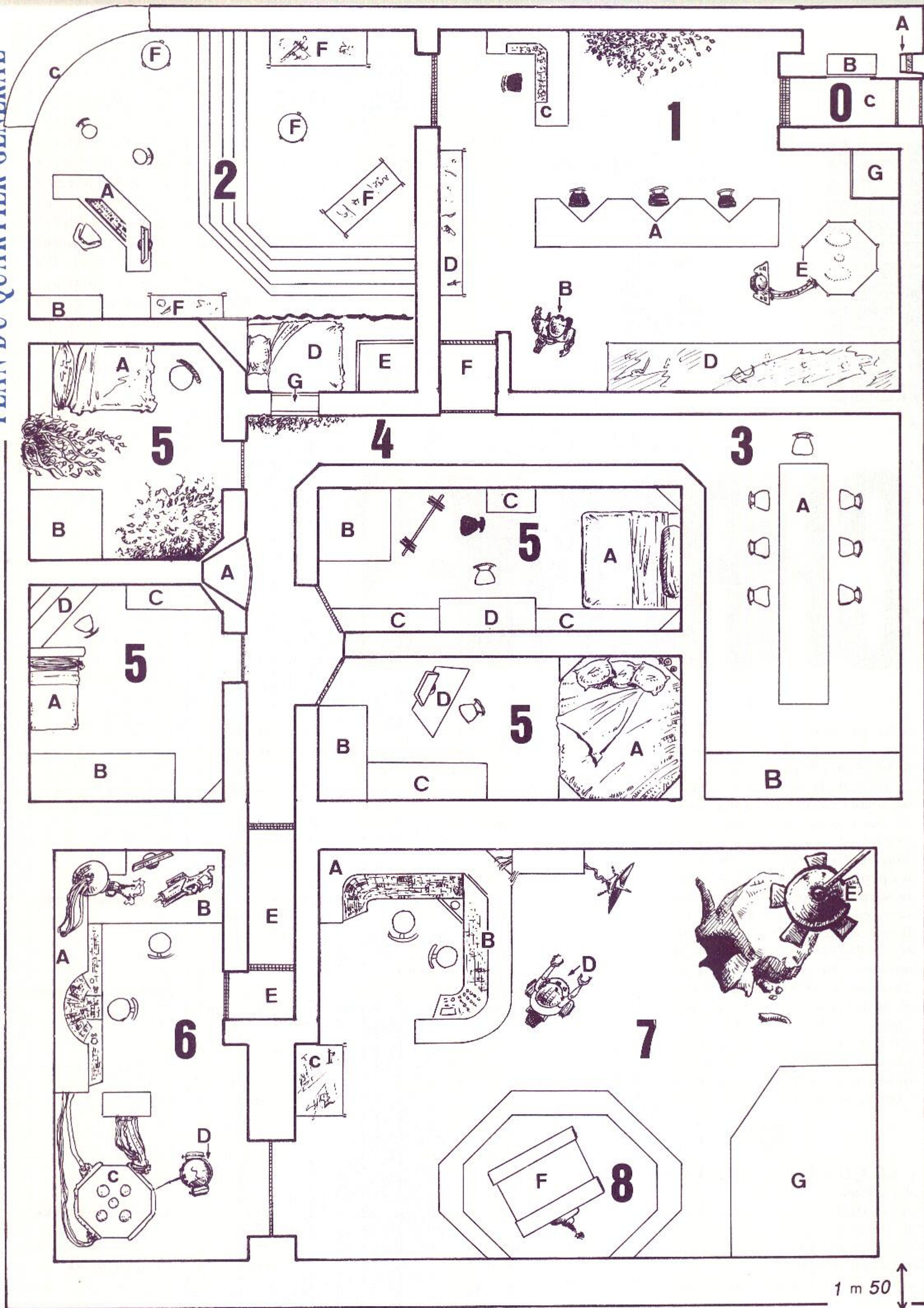
6: Atelier technique et scientifique
A : ordinateur
B : montage technique
C : cuve de régénération
D : droïde scientifique
E : entrées avec systèmes de sécurité et d'identification

7 : Laboratoire
A : radio sub-spatiale
B : ordinateur
C : vitrine
D : droïde outil
E : analyseur
F : transporteur de charges
G : armoire de rangement

8 : Ascenseur électromagnétique menant au garage

Haufe, le vilain petit Ewok

PLAN DU QUARTIER GENERAL



MATERIEL COMMANDO



• Casque protect. avec -retrom -macro jumelles -infrarouge & -mémoire d'images de 15 minutes.

• Respirateur(autonomie: 8 heures) & communicateur.

• Vibro-sabre: dégats:Vig+ 1D+1 difficulté: 10

• Veste protect.

• Carabine-blaster modèle AL-DE 5 dégats: 5D

*Rations concentrées 1 semaine.

• Medpac.

• Ordinateur poche.

• Matériel crochetage électronique.

• Pistolet-blaster: dégats: 4D

-autres-
Ceinturon à synthécorde & grappin.

2 chargeurs.

2 grenades offens.

• Bottes isolantes.



CHREMES STARZEC / 1m 76 / 78kg / 72 ans.

DEXTERITE 3D/Armes lourdes:4D+2/Blaster:4D/ Esquive & Parades:5D PERCEPTION 4D/Command:7D/ Escroquerie:5D+2/Recherche:6D SAVOIR 4D/partout 6D sauf Langages & Techno:7D+1 VIGUEUR 2D/ Natation:3D+2/Résistance:5D+1 MECANIQUE 3D/ Astrogation:5D+1/Répulseurs:4D+2 TECHNIQUE 2D/ Démolition:4D/Médecine:5D/Prog.-Rep droïd & ordinateur:4D+2/Sécurité:5D+2/Conception:6D+1.

SENS:1D+2 / POINTS DE FORCE:1 / POINTS DU COTE OBSCUR:1/

MATERIEL: Blaster de sport (dégats:3D+1)/1 Grenade fumigène/ Ordinateur de poche/ Matériel de crochetage électronique/ 1 boite de cigares.